

Regulamin

We wszystkich partiach obowiązują zasady podane w instrukcji do gry. Ponadto zawodnicy mają obowiązek przestrzegać następujących reguł.

1. Czas gry

Gra składa się z trzech partii trwających po 30 minut każda.

2. Zapis

Zapis jest prowadzony na kartach zapisu dostarczonych przez organizatora lub na czystych kartkach. Obowiązkiem każdego gracza jest notowanie wartości poszczególnych ruchów, wykonanych przez niego i przeciwnika, sumy punktów po każdym ruchu, wymian, pauz i strat. Obowiązkiem każdego graczy jest dopilnowanie zapisywania na osobnej kartce (lub na karcie zapisu, gdy brak osobnych kartek) wyrazów z blankiem (tj. „czystą” płytką zastępującą dowolną literę).

3. Rozpoczęcie partii

3.1 Losowanie rozpoczynającego

Gracza rozpoczynającego partię wyznacza się za pomocą losowania liter. Partię rozpoczyna gracz, który wylosował literę bliższą początkowi alfabetu. Blank jest równoznaczny z literą „A”. W przypadku wylosowania jednakowych liter losowanie powtarza się do skutku.

3.2 Dobieranie płytek

Gracz, który wygrał losowanie, dobiera losowo z woreczka siedem płytek i układa je na stojaku.

4. Ruch

Na ruch gracza składają się kolejno:

- ułożenie płytek na planszy lub zgłoszenie wymiany albo pauzy;
- podanie głośno wartości punktowej ruchu;
- ewentualne sprawdzenie wyrazu lub wyrazów przez przeciwnika;
- zapisanie ruchu przez gracza (wartości punktowej danego ruchu i sumy punktów po ruchu);
- dobranie płytek;

Elementy ruchu

4.1 Ułożenie płytek na planszy

Płytki ułożone na planszy muszą tworzyć wyraz (wyrazy) zgodnie z regułami gry. Jeśli wśród wyłożonych płytek jest blank, gracz musi wyraźnie określić, jaką literę alfabetu blank zastępuje i zapisać wyraz z blankiem na osobnej kartce (lub na karcie zapisu, gdy brak osobnych kartek). Kartka ta powinna leżeć przez całą partię w miejscu dobrze widocznym dla wszystkich graczy.

4.2 Wymiana

4.2.1. Każdy gracz może wykonać do trzech wymian podczas partii. Przy wymianie w woreczku musi znajdować się przynajmniej siedem płytek, nawet wtedy, gdy wymiana obejmuje mniejszą ich liczbę.

4.2.2. Aby dokonać wymiany, gracz:

- mówi „Wymiana”
- zdejmuje wymieniane płytki ze stojaka, kładzie je na stoliku i podaje liczbę wymienianych płytek;
- dobiera z woreczka potrzebną liczbę płytek i kładzie je tak, by nie pomieszały się z wymienianymi;
- wrzuca wymieniane płytki do woreczka.

4.3 Podanie wartości ruchu

Wartość ruchu należy podawać wyraźnie, aby przeciwnik nie miał kłopotów z zapisaniem.

4.4 Zapisanie wartości ruchu

Po zapisaniu wartości ruchu przez obu graczy zaleca się sprawdzenie, czy z ich obliczeń wynikają takie same sumy punktów.

4.5 Sprawdzanie wyrazów

- Wyraz (wyrazy) można sprawdzić wyłącznie w okresie między zatrzymaniem ruchu przez gracza wykonującego ruch a zapisaniem wartości tego ruchu.
- Jeżeli w wyniku ruchu powstał więcej niż jeden wyraz, gracz sprawdzający może sprawdzić dowolną liczbę wyrazów.
- Gracz sprawdzający mówi wyraźnie „Sprawdzam”. Jeżeli wskutek ruchu jego przeciwnika powstały przynajmniej dwa wyrazy, gracz ma obowiązek po słowie „Sprawdzam” wskazać wszystkie sprawdzane wyrazy. Po ogłoszeniu decyzji o sprawdzeniu gracz nie może już jej zmienić, tzn. nie może zrezygnować ze sprawdzenia, ani zmienić zestawu wyrazów do sprawdzenia.
- Jeżeli żądanie sprawdzenia zostało zgłoszone przed zatrzymaniem ruchu, nie ma ono mocy, a gracz wykonujący ruch ma prawo zmienić swój ruch.
- Jeżeli żądanie sprawdzenia zostało zgłoszone po zapisaniu wartości ruchu przez gracza sprawdzającego, nie ma ono mocy, nawet jeżeli kwestionowany wyraz jest niedozwolony.
- Jeżeli na turnieju nie ma sędziów pomocniczych, gracze mają obowiązek razem sprawdzić wyraz (wyrazy) na ekranie komputera za pomocą Oficjalnego Słownika Polskiego Scrabblisty (OSPS-u) z aktualnym update'em lub — jeśli nie ma OSPS-u — w słownikach.
- W razie wątpliwości co do dopuszczalności sprawdzanego wyrazu decyzję podejmuje sędzia. Jego decyzja jest ostateczna.

5. Zakończenie partii

5.1 Sposoby zakończenia partii

Gra kończy się, gdy:

- jeden z graczy wyłoży na planszę ostatnią płytkę ze stojaka, ruch zostaje zaakceptowany, a woreczek jest już pusty;
- nastąpią cztery pauzy z rzędu (w przypadku straty kolejki/kolejek łączna liczba strat i pauz nie może przekroczyć pięciu)

- obaj zawodnicy przekroczą czas.

Po położeniu przez gracza ostatniej płytki ze stojaka na planszy, gdy woreczek jest już pusty, przeciwnik musi potwierdzić zakończenie partii przez zapisanie wyniku albo zażądać sprawdzenia ostatniego ruchu przeciwnika.

Jeżeli gracz, na którego przypada kolejność wykonania ruchu, uważa, że żaden ruch nie jest możliwy, ma obowiązek zgłosić pauzę.

Jeżeli partia kończy się czterema pauzami z rzędu lub jeśli obaj gracze przekroczą czas, każdy z graczy odejmuje całkowitą wartość niewykorzystanych liter ze swojego stojaka od sumy punktów uzyskanych przez siebie w dotychczasowych ruchach.

6. Zachowanie przy planszy

- Po rozpoczęciu partii gracze nie powinni odzywać się do siebie ponad konieczność wynikającą z regulaminu.
- Niewskazane jest zapowiadanie ruchu (np. „Myślę, że spróbuję ułożyć wyraz...”), pokazywanie przeciwnikowi swojego stojaka z literami itp. Gracze nie powinni przeszkadzać grającym przy sąsiednich stolikach ani tym bardziej komentować toczących się tam partii.
- Jeśli po ułożeniu wyrazu (wyrazów) przez gracza przeciwnik zwleka z zapisaniem lub zakwestionowaniem ruchu, wykorzystując ten czas do myślenia nad swoim wyrazem, należy wezwać sędziego.
- Zabronione jest używanie w czasie rozgrywanej partii, bez wyraźnej zgody przeciwnika, telefonów komórkowych oraz innych podręcznych urządzeń elektronicznych.
- Po zakończeniu partii gracze powinni opuścić salę lub pozostać przy swoim stoliku i zachować ciszę, aby nie przeszkadzać tym graczom, którzy jeszcze nie skończyli grać.